



Tecnológico de Monterrey

Evidencia Medio Término:

Nivel Locura

Manuel Villalpando Linares A01352033

27 de agosto del 2023

Modelación de sistemas multiagentes con gráficas computacionales

(Gpo 102)

Reflexión sobre la Creación del Juego "S.H.I.P.S"

El proceso de crear el juego "S.H.I.P.S" ha sido una experiencia gratificante y llena de aprendizajes. Desde el inicio, la combinación de elementos de disparos, un astronauta en el espacio y enfrentamientos contra fantasmas me atrajo de inmediato. La idea de fusionar una ambientación espacial con enemigos sobrenaturales creó una atmósfera única y misteriosa que creí que podría captar la atención de los jugadores.

Una de las partes más emocionantes del desarrollo fue diseñar las mecánicas de juego. La introducción de un rifle de combate de pulsos como arma principal del astronauta ofreció oportunidades interesantes para el diseño visual y la jugabilidad. Las armas de energía brindan un estilo único de disparos y, personalmente, disfruté mucho implementando efectos visuales impresionantes para los pulsos de energía que el jugador dispararía.

La progresión narrativa del juego también me pareció un punto destacado. Llevar al jugador a través de niveles de combate antes de enfrentarse al jefe final añadió una sensación de logro y desafío creciente. El hecho de que el jugador deba completar un nivel antes de desbloquear la batalla final con el jefe demonio proporciona un sentido de recompensa y motivación.

Uno de los mayores desafíos que enfrenté fue equilibrar la dificultad del bullet hell durante la pelea con el jefe final. Crear una experiencia desafiante pero justa requería ajustes cuidadosos en la velocidad de los proyectiles, los patrones de ataque y la recompensa de la satisfacción del jugador. Aprendí mucho sobre cómo lograr un equilibrio en el diseño de niveles y cómo la dificultad puede influir en la experiencia general del jugador.

En retrospectiva, trabajar en "S.H.I.P.S" me enseñó la importancia de la iteración y la adaptación. Escuchar la retroalimentación de los jugadores beta fue esencial para identificar áreas de mejora y realizar ajustes significativos en la jugabilidad y el equilibrio. Además, el proceso me permitió explorar nuevas técnicas de programación y diseño visual, ampliando mi conjunto de habilidades en el desarrollo de juegos.

En resumen, el proceso de crear "S.H.I.P.S" fue apasionante y lleno de aprendizajes. La combinación única de elementos espaciales, enfrentamientos sobrenaturales y un estilo bullet hell desafiantes resultó en un juego que espero que los jugadores disfruten. La creación de este juego me permitió mejorar mis habilidades de diseño, programación y equilibrio, mientras exploraba la emocionante intersección entre el espacio y lo paranormal.

VIDEO:

<https://youtu.be/CeT3mrXWxNs>